

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sangat dibutuhkan dalam kelangsungan dan kesejahteraan hidup seseorang bahkan dalam kesejahteraan suatu bangsa. Dengan pendidikan seseorang akan terhindar dari kebodohan dan kemiskinan, karena dengan modal ilmu pengetahuan dan keterampilan yang diperolehnya melalui proses pendidikan ia mampu mengatasi berbagai problema kehidupan yang dihadapinya (Sagala, 2011).

Pendidikan yang berkualitas sangat diperlukan dalam upaya mendukung terciptanya manusia yang cerdas dan mampu bersaing di era globalisasi. Pendidikan mempunyai peran penting membentuk karakter, perkembangan ilmu dan mental seorang anak, yang nantinya tumbuh menjadi seorang manusia dewasa yang akan berinteraksi dan melakukan banyak hal terhadap lingkungannya, baik sebagai makhluk individu maupun makhluk sosial.

Pendidikan adalah usaha terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya sehingga mampu untuk menghadapi setiap perubahan yang terjadi akibat perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Sagala, 2011). Suasana belajar dan pembelajaran diarahkan agar siswa dapat mengembangkan potensi dirinya, hal ini berarti dalam proses pendidikan

siswa sebagai subjek pendidikan bukan sebagai objek didik. Dalam proses pembelajaran, siswa tidak dianggap sebagai individu pasif yang hanya sebagai penerima informasi, akan tetapi dipandang sebagai individu aktif, yang memiliki potensi untuk berkembang. Agar proses pembelajaran menempatkan siswa sebagai subjek didik, maka guru seharusnya menerapkan belajar aktif dalam mendidik siswa (Sanjaya, 2008).

Belajar aktif merupakan salah satu cara agar kemampuan belajar dan hasil belajar siswa dapat maksimum. Belajar aktif menempatkan siswa sebagai subjek pendidikan dalam proses belajar bukan sebagai objek pendidikan. Guru sebagai fasilitator sangat membutuhkan model pembelajaran yang tepat dalam penyampaian materi agar siswa dapat dengan mudah menguasai materi yang diajarkan. Berbagai macam model pembelajaran, salah satunya yaitu model pembelajaran kooperatif di antaranya *Numbered Heads*, *Index Card Match*, *Card Sort*, *Active Knowledge Sharin*, *Team Quiz*, *Crossworld Puzzle*, dan lain-lain.

Pendidikan Biologi merupakan bagian dari pendidikan sains yang merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah yang diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien. Biologi merupakan wahana untuk meningkatkan ilmu pengetahuan, keterampilan sikap bertanggung jawab kepada lingkungan. Biologi berkaitan dengan cara mencari tahu dan memahami alam dan makhluk hidup secara sistematis sehingga pembelajaran Biologi bukan hanya penguasaan dari kumpulan fakta tetapi juga proses penemuan. Selain itu Biologi merupakan salah satu

pendidikan dan langkah awal bagi seorang anak mengenal dan memahami konsep-konsep tentang alam untuk membangun keahlian kemampuan berfikirnya agar dapat berperan aktif menerapkan ilmunya dalam dunia teknologi. Untuk merealisasikan hal tersebut maka harus terjadi peningkatan mutu pendidikan dalam pembelajaran Biologi dan sains. Permasalahan pembelajaran sains atau Biologi diantaranya; pembelajaran sains hanya mencurakan pengetahuan (tidak berdasarkan praktek) dalam hal ini, fakta, konsep, dan prinsip sains lebih banyak dicurahkan melalui ceramah, tanya jawab, atau diskusi tanpa didasarkan hasil praktek. Variasi kegiatan pembelajaran sangat sedikit. Pada saat ini di SMA N 2 Sukoharjo guru Biologi dalam pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah dengan dipadukan media sehingga keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sangatlah kurang dan siswa cenderung ramai dan tidak memperhatikan pelajaran.

Atas dasar permasalahan tersebut maka strategi pembelajaran perlu dikembangkan dan perlu diterapkan kepada siswa. Salah satu upaya untuk mengatasi masalah peningkatan kualitas dalam pembelajaran Biologi dengan menerapkan pembelajaran yang mengutamakan pada keterampilan tertentu. Keterampilan tersebut misalnya dalam menyelesaikan masalah, keterampilan dalam mengamati obyek, dalam mengambil keputusan dan menganalisis data. Berfikir secara logis, sistematis serta keterampilan dalam mengajukan pertanyaan. Proses pembelajaran akan lebih mengutamakan kepada siswa dan siswa aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Strategi pembelajaran

juga berfungsi sebagai perangsang dari luar yang dapat membangkitkan keaktifan siswa di kelas.

Upaya untuk meningkatkan hasil belajar biologi siswa SMAN 2 Sukoharjo dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif yaitu card sort yang dipadukan crossword puzzle. Strategi card sort merupakan kegiatan kolaboratif yang bias digunakan untuk mengajarkan konsep, karakteristik, fakta. Gerakan fisik yang dominan dalam strategi ini dapat mendinamiskan kelas yang bosan dan kelelahan. Sedangkan strategi crossword puzzle siswa dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar, terasah kemampuannya, mudah mempelajari materi yang sulit, dan terjadi interaksi antar siswa di kelas. Kedua strategi itu apabila digabungkan akan dapat merangsang dan meningkatkan minat belajar siswa, menciptakan suasana belajar yang aktif dimana terjadi interaksi antar siswa melalui diskusi kelompok yang dapat membangun aspek sosial diantara siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis mengadakan penelitian tindakan kelas dengan judul, **Upaya Peningkatan Hasil Belajar Biologi Menggunakan Strategi *Card Sort* Dipadukan dengan *Crossword Puzzle* pada Siswa Kelas X8 di SMA Negeri 2 Sukoharjo.**

B. Pembatasan Masalah

Agar masalah ini dapat dikaji secara mendalam, maka perlu adanya pembatasan masalah dan ruang lingkup. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Subyek penelitian

Subyek penelitian adaah siswa kelas X8 SMAN 2 Sukaharjo tahun ajaran 2011/ 2012.

2. Obyek penelitian

Obyek penelitian yaitu penggunaan strategi *card sort* dan *crossword puzzle* (teka-teki silang) pada pokok bahasan *Plantae* (dunia Tumbuhan).

3. Parameter

Hasil belajar biologi aspek kognitif dan afektif. Aspek Kognitif yang berupa peningkatan hasil belajar pada siswa sedangkan aspek afektif yang berupa penilaian prose aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan strategi *card sort* dan *crossword puzzle* yang meliputi siswa termotivasi saat proses pembelajaran, siswa memperhatikan guru saat proses pembelajaran, keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dan kerjasama dalam kelompok.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan pembatasan masalah di atas maka dapat dirumuskan suatu permasalahan yang akan diteliti sebagai berikut: Apakah penerapan strategi *Card Sort* dengan *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X8 SMA N 2 Sukoharjo tahun ajaran 2011/2012 pada materi *Plantae*.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X.8 SMA N 2 Sukoharjo tahun ajaran 2011/2012 dengan menggunakan strategi *Card Sort* dengan dipadukan *Crosword Puzzle*.

E. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan ini diharapkan dapat bermanfaat untuk:

1. Bagi peneliti, memperoleh pengalaman dalam menerapkan strategi *Card Sort* dan *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar dan keaktifan siswa.
2. Bagi guru bidang studi khususnya Biologi dapat memberikan alternatif dalam menggunakan strategi untuk proses pembelajaran di kelas.
3. Bagi siswa dapat memberikan motivasi belajar, melatih keterampilan, bertanggung jawab pada setiap tugas, mengembangkan kemampuan berfikir dan berpendapat positif, dan memberikan akal untuk dapat bekerjasama dengan orang lain baik di dalam kelas maupun di dalam masyarakat.